

GAME MACHINE

Publication number: JP2001340519

Publication date: 2001-12-11

Inventor: ICHIHARA TAKAAKI; NAKAJIMA KENTARO; MIYAKE FUMITO

Applicant: DAICHI SHOKAI KK

Classification:

- **International:** A63F5/04; A63F5/04; (IPC1-7): A63F5/04

- **European:**

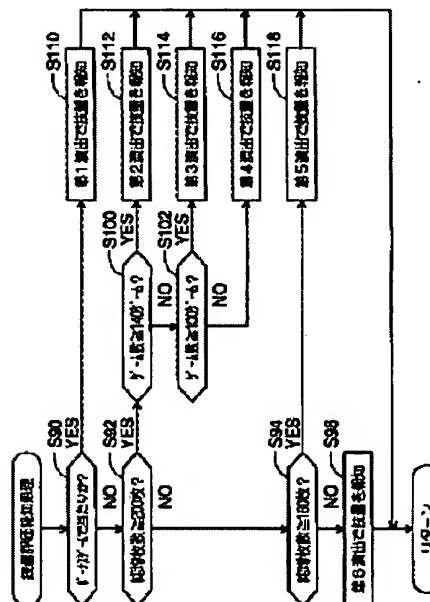
Application number: JP20000166351 20000602

Priority number(s): JP20000166351 20000602

Report a data error here

Abstract of JP2001340519

PROBLEM TO BE SOLVED: To objectively inform the skill of a player based on game quantities as indexes. **SOLUTION:** In this game machine such as a slot machine, when a prize is won in a bonus game during a CT game (YES in step S90), the skill of a player is informed by first direction (step S110). When a net increase number by the CT game is 200 or more, for example (YES in step S92), with a game number of 140 or more, for example (YES in step S100), the skill is informed by second direction (step S112). When the game number is 100-139 (YES in step S102), the skill is informed by third direction (step S114). When the game number is less than 100, for example (NO in step S104), the skill is informed by fourth direction (step S116). The skill is thus finely informed based on three game quantities as indexes, thereby the skill can be objectively recognized.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-340519

(P2001-340519A)

(43)公開日 平成13年12月11日(2001.12.11)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

テーマコード(参考)

5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 13 頁)

(21)出願番号 特願2000-166351(P2000-166351)

(22)出願日 平成12年6月2日(2000.6.2)

(71)出願人 000148922

株式会社大一商会

愛知県名古屋市中村区鵜付町1丁目22番地

(72)発明者 市原 高明

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川

1番地 株式会社大一商会内

(72)発明者 中島 健太郎

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川

1番地 株式会社大一商会内

(72)発明者 三宅 文人

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川

1番地 株式会社大一商会内

(74)代理人 100064344

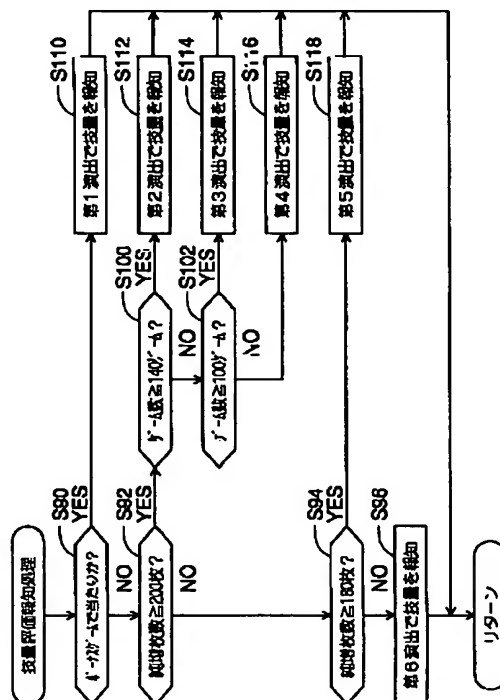
弁理士 岡田 英彦 (外3名)

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 遊技量を指標として遊技者の技量を客観的に報知できるようにする。

【解決手段】 スロットマシン等の遊技機に関し、CT遊技中にボーナスゲームで当たりになったならば(ステップS90のYES)、第1演出で技量を報知する(ステップS110)。CT遊技による純増枚数が例えば200枚以上であり(ステップS92のYES)、ゲーム数が例えば140ゲーム以上であるとき(ステップS100のYES)、第2演出で技量を報知する(ステップS112)。ゲーム数が例えば100~139ゲームであったならば(ステップS102のYES)、第3演出で技量を報知する(ステップS114)。ゲーム数が例えば100ゲーム未満であったならば(ステップS104のNO)、第4演出で技量を報知する(ステップS116)。こうして三つの遊技量を指標としてきめ細かく技量を報知するので、客観的な技量を認識することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 図柄が所要の表示態様で表示されると特典を与える遊技制御部を備えた遊技機において、一種類以上の遊技量を指標として複数段階に区分した技量を設定し、

所要の遊技期間内に行われた遊技量に基づいて技量を評価し、評価した技量を報知する遊技機。

【請求項2】 請求項1に記載した遊技機において、評価した技量に応じた異なる演出により報知する遊技機。

【請求項3】 請求項1または2に記載した遊技機において、遊技者が指定する遊技期間内に行われた遊技量に基づいて技量を評価し、評価した技量を報知する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、少なくとも遊技制御手段を備えた遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】従来の一般的なスロットマシンは三つのリールを備え、各リールの外周面には複数個（例えば21個）の図柄を描いている。また、リールの外周面を照射可能なランプを内側に備えることによって、図柄を認識し易くしている。ここで、スロットマシンにおける遊技は次のように行われる。すなわち遊技者が投入口に遊技媒体を投入して始動レバーを操作すると、三つのリールが回転し始める。当該遊技媒体としてはメダル、コイン、トークン等が該当するが、本明細書ではメダルを用いた例を説明する。回転開始後に遊技者が停止ボタンを操作すると、当該停止ボタンに対応するリールが回転を停止する。そして、全てのリールについて回転を停止させると、表示窓には図柄の組み合わせが表示される。もし有効ライン上に所定の図柄の組み合わせ（例えば「7」、「7」、「7」）が表示されると、遊技者は特典としてボーナスゲーム（ビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム等）を行なったり遊技媒体の払い出しを受ける。

【0003】ところで、遊技者は遊技に集中してしまいがちなため、遊技中にどのぐらいメダルが増えたのか、どれだけのゲーム数を消化したのか等が分からなくなる場合がある。このような場合に、現在の状態を報知する例が開関2000-24173号公報に開示されている。当該公報に開示された技術によれば、メダルを払い出すごとに情報（獲得枚数や消化ゲーム数等）を液晶表示器に表示する。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記公報に開示された技術によれば現在の状態を認識することができたとしても、遊技者は遊技の成果としてどれだけの技量があるのか客観的な判断ができない。本発明はこのよう

な点に鑑みてなしたものであり、遊技量を指標として遊技者の技量を客観的に報知可能にした遊技機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段1】課題を解決するための手段1は、請求項1に記載した通りである。ここで、請求項1に記載した用語については以下のように解釈する。当該解釈は他の請求項および発明の詳細な説明についても同様である。

（1）「図柄」は、文字（英数字や漢字等）、記号、符号、図形（キャラクタ等）などが該当する。

（2）「所要の表示態様」には単図柄だけでなく、リーチ図柄や大当たり図柄等のような図柄の組み合わせも含む。

（3）「特典」とは、遊技者にとって有利な遊技状態を意味する。スロットマシンについては、例えばビッグボーナスゲーム、レギュラーボーナスゲーム、チャレンジタイムや、遊技媒体の払い出し等が該当する。

（4）「遊技量」には、投入した遊技媒体の数、払い出した遊技媒体の数（あるいは増加した遊技媒体の数）、消化したゲーム数（あるいは残りゲーム数）、第1操作部や第2操作部を操作した回数、回転しているリールが停止して表示された図柄等のように、遊技中に発生し得る全ての遊技量（カウント可能なもの）が該当する。

【0006】当該手段1によれば、一種類以上の遊技量を指標として複数段階に区分した技量を設定しておく。そして所要の遊技期間内に行われた遊技量に基づいて技量を評価し、評価した技量を報知する。実際に行われた遊技の遊技量に基づいて評価した技量を報知するので、客観的な技量を認識することができる。

【0007】

【課題を解決するための手段2】課題を解決するための手段2は、請求項2に記載した通りである。ここで、請求項2に記載した用語の「演出」には、伝達媒体を通じて対象者（遊技者やホール係員等）に伝達可能な全て手段を含む。例えば図柄を表示する演出や、表示灯を点灯（点滅を含む）する演出、音（音声、音楽、効果音等を含む）を出す演出、装置または部材を振動する演出、可動体を作動する演出などが該当する。伝達媒体としては、表示部（表示器）、表示灯、音響装置、振動体、可動体などが該当する。演出と伝達媒体との関係は任意であり、複数の伝達媒体を用いて一の演出を行う態様、一の伝達媒体を用いて複数の演出を行う態様、複数の伝達媒体を用いて複数の演出を行う態様がある。当該解釈は他の請求項および発明の詳細な説明についても同様である。

【0008】当該手段2によれば、評価した技量に応じて異なる演出を行うので、当該演出を認識した者は容易に技量を把握することができる。

【0009】

【課題を解決するための手段3】課題を解決するための手段3は、請求項3に記載した通りである。当該手段3によれば、遊技者が指定する遊技期間内に行われた遊技量に基づいて技量を評価して報知するので、希望する範囲での技量を認識できる。

【0010】

【発明の実施の形態】以下、本発明における実施の形態を図面に基いて説明する。

〔実施の形態1〕実施の形態1は遊技機の一つであるスロットマシンに本発明を適用したものであって、図1～図11を参照しながら説明する。ここで、図1にはスロットマシンの外観を正面図で示す。図2にはフロントドアを開けた状態における内部構造を示す。図3にはリールの構成を斜視図で示す。図4にはリールに備えたランプの構成を示す。図5には制御部の構成をブロック図で模式的に示す。図6、図7には通常ゲーム処理の手続きを、図8、図9にはCT遊技処理の手続きを、図10には技量評価報知処理の手続きをそれぞれフローチャートで示す。図11には図柄表示器による演出例を示す。なお、実施の形態1における「停止」は完全な停止のみならず、一時停止を含む。また「停止」の状態には静止する場合のみならず、基準位置を中心として任意の方向に任意の距離範囲で動く（回転する）場合をも含む。さらに「回転」は一方方向にのみ回転だけでなく、正逆方向に任意の回転を含む。

【0011】まず図1に示すスロットマシン10のフロントドア64には、遊技方法等を説明する案内部12、図柄の表示を行う図柄表示部14、遊技の際に操作を行うために必要なボタン等が配置した操作部42等を有する。案内部12には、例えば遊技の手順（遊び方）、ボーナスゲーム等の特定遊技を行うための図柄の組み合わせ、あるいはメダルを払い出す図柄の組み合わせやその払い出し枚数等を表示する。

【0012】図柄表示部14には、リールが静止した状態で縦方向に3つの図柄をそれぞれ認識可能な表示窓16、20、24、複数年（例えば5本）の有効ライン34ごとに対応した特定の図柄の組み合わせを形成可能な有効ラインを示す有効ラインランプ32、少なくともリールに有する図柄と意味的に関連する図柄を表示可能な図柄表示器28等を備える。図柄表示器28には例えば液晶表示器を用いるが、7セグメントLEDやプラズマ表示器等のような他種の表示器を用いてもよい。表示窓16からはリール18が見え、同様に表示窓20、24からはそれぞれリール22、26が見える。リール18、22、26は光が透過可能な材質（例えば白色のプラスチック）で形成し、その外周面18c、22c、26c（図3を参照）には印刷や貼付によって図柄を設ける。なお、リール18、22、26について回転または停止等の作動をさせるための構成については後述する。

【0013】操作部42には、1回のスロットゲームで

掛けるメダルの枚数（以下、単に「掛数」と呼ぶ。）を予め設定するベットボタン36、38、40（BETボタン）、クレジット（貯留）しているメダルの返却を要求する貯留精算ボタン44、リール18、22、26を回転させる始動レバー46（第1操作部）、回転しているリール18、22、26をそれぞれ個別に停止させる停止ボタン48、50、52（第2操作部）、メダルを投入する投入口30等を備える。なお、ベットボタン36、38、40と投入口30は台座部54に備える。また、スロットマシン10によっては、ボタン、レバー、スイッチ等の種類を変えて用いることがある。上記第1操作部や第2操作部は何れも遊技者が操作可能であって、少なくとも一つからなるレバー、ボタン、スイッチ等の操作部材が該当する。これらの第1操作部と第2操作部は同一の操作部材で構成してもよく、異なる操作部材で構成してもよい。ベットボタン40は例えば掛数が1枚であって有効ライン34を真ん中の1ラインのみとし、ベットボタン38は例えば掛数が2枚であって有効ライン34を水平の3ラインとし、ベットボタン36は例えば掛数が3枚であって有効ライン34を5ライン全部とする。

【0014】操作部42の下方には、タバコの吸い殻等を入れる灰皿56、音（音楽や効果音、音声等）を出すために内蔵したスピーカー58、メダルを一時的に貯めておける受皿62を備える。回転しているリールが特定の図柄の組み合わせで停止した際に払い出すメダルは、払出口60から出てくる。

【0015】次に図2を参照して、フロントドア64を開けたときに見えるスロットマシン10の内部構造について説明する。まず案内部12の裏側に相当する部位には、スロットマシン10による遊技を制御するメイン制御基板100や、図柄表示器28で表示する図柄を制御する表示制御基板200等を備える。これらの基板の構成例については後述する。図柄表示部14の裏側に相当する部位には、リール18、22、26を横一列に並べて備えるとともに、取付台70上に図柄表示器28を備える。取付台70の下方には投入口30から投入されたメダルを一時的に貯留するホッパー72や、メイン制御基板100、表示制御基板200等に電力を供給する電源ボックス74等を備える。ホッパー72に貯留されたメダルは払出機78によって所定枚数のメダルをメダル通路76から排出し、上記払出口60を通じて受皿62に払い出す。

【0016】続いて図3、図4を参照して、リール18、22、26の構成について説明する。なお、位置検出センサー18g、22gとマーカー18h、22hについてはリールによって隠れているので図示していない。図3に示すリール18内には、当該リール18を回転させるモーター18a、図1に示す表示窓16に対応する位置に設けたランプボックス18b、リール18に

設けたマーカ－１８hを検出する位置検出センサ－１８g等を固定する。リール２２、２６内には、同様に当該リール２２、２６を回転させるモータ－２２a、２６a、表示窓２０、２４に対応する位置に設けたランプボックス２２b、２６b、リール２２、２６に設けたマーカ－２２h、２６hを検出する位置検出センサ－２２g、２６g等をそれぞれ固定する。モータ－１８a、２２a、２６aには例えばパルスモータ－を用いるが、サーボモータ－等のような他種のモータ－を用いてもよい。マーカ－１８h、２２h、２６hはリールに印刷や貼付によって印したもののや、所定材質（例えば金属等）で形成した棒材等のようにリールの回転位置を検出可能なものであれば種類や材質等を問わない。

【００１７】図４に示すランプボックス２６bには、互いに独立して点灯／消灯できる３つのランプ２６d、２６e、２６fを備える。これらのランプ２６d、２６e、２６fには豆電球やＬＥＤ等の発光体を用い、リール２６が静止した際において対応する位置の図柄を裏側からそれぞれ照射する。ランプボックス２６bには、所定位置の図柄以外の図柄を照射するのを防止するためにランプ相互間に仕切りを備える。これらのことは、ランプボックス１８b、２２bに備えたランプ１８d、１８e、１８f、２６d、２６e、２６fについてもそれぞれ同様である。

【００１８】次に、スロットマシン１０によるスロット遊技を実現するメイン制御基板１００（主制御基板）と、そのメイン制御基板１００から送られた表示指令を受けて図柄表示器２８に図柄を表示する表示制御基板２００とについて、これらの一構成例を示した図５を参照しながら説明する。図５に示すメイン制御基板１００は、ＣＰＵ（プロセッサ）１１０を中心に構成する。当該メイン制御基板１００は、遊技制御プログラムや所要のデータ（例えば当たり値等）を格納するＲＯＭ１１２、各種乱数や信号等のデータを格納するＲＡＭ１１４、各種の入力装置から送られた信号を受けてメイン制御基板１００内で処理可能なデータ形式に変換する入力処理回路１０２、ＣＰＵ１１０から送られた表示データを受けて適宜に発光体による表示（点灯、点滅を含む。）を制御する表示制御回路１０４、ＣＰＵ１１０から送られた作動データを受けて各種の出力装置を作動させる出力処理回路１０６、表示制御基板２００や払出機７８等に所要の信号を送る通信制御回路１１６等を有する。これらの構成要素は、いずれもバス１１８に互いに結合している。

【００１９】ＣＰＵ１１０はＲＯＭ１１２に格納した遊技制御プログラムを実行してスロットマシン１０による遊技を実現するが、当該遊技制御プログラムには後述する通常ゲーム処理、ＣＴ遊技処理等の手続きを実現するためのプログラムを含む。ＲＯＭ１１２にはＥＰＲＯＭを用い、ＲＡＭ１１４にはＤＲＡＭを用いるが、他種の

メモリ（例えばＥＥＰＲＯＭ、ＳＲＡＭ、フラッシュメモリ等）を任意に用いてもよい。入力処理回路１０２が検出信号等を受ける入力装置としては、例えば位置検出センサ－１８g、２２g、２６g、ベットボタン３６、３８、４０、貯留精算ボタン４４、始動レバ－４６、停止ボタン４８、５０、５２などが該当する。出力処理回路１０６が信号を出力する出力装置としては、例えばモータ－１８a、２２a、２６a等がある。表示制御回路１０４が表示制御する発光体としては、例えばランプ２６d、２６e、２６fなどが該当する。通信制御回路１１６は、必要に応じてさらに図示しないホールコンピュータ等に対しても所要のデータを送ってもよい。

【００２０】表示制御基板２００はメイン制御基板１００と同様にＣＰＵ２１０を中心に構成し、表示制御プログラム、所要の表示データ（例えば表示指令に対応する表示情報や、種々の変動パターン等）を格納するＲＯＭ２０２、表示指令、表示情報等のデータや入出力信号を格納するＲＡＭ２０４、メイン制御基板１００から送られたデータを受信してＣＰＵ２１０やＲＡＭ２０４等に送る通信制御回路２０６、所要の図柄を予め記憶しておき表示指令等を受けると生成するキャラクタジェネレータ２１２、ＣＰＵ２１０から送られた表示情報を受けて加工した図柄を図柄表示器２８に表示するＶＤＰ（Video Display Processor）２１４等を有する。これらの構成要素は、いずれもバス２０８に互いに結合している。

【００２１】ＣＰＵ２１０はＲＯＭ２０２に格納した表示制御プログラムを実行して図柄表示器２８に図柄を表示する。ＲＯＭ２０２はＥＰＲＯＭを用い、ＲＡＭ２０４にはＤＲＡＭを用いるが、上記他種のメモリを用いてもよい。キャラクタジェネレータ２１２が生成する図柄データとしては、例えば文字（英数字や漢字等）、図柄（特定の図柄等）、静止画、動画（アニメーション等）、映像などがある。ＶＲＡＭやパレットＲＡＭ等を有するＶＤＰ２１４は、表示情報を受けてキャラクタジェネレータ２１２が生成した図柄データを読み込み、配色指定及びスプライト処理等の画像編集を行なってＶＲＡＭやパレットＲＡＭに図柄データを展開した上で、最終的に映像信号や同期信号等を図柄表示器２８に出力する。スプライト処理を実行して実現するスプライト機能によって、図柄群の変動または停止などを容易に行うことができる。なお、メイン制御基板１００から送られた払出信号を受けてメダルを払い出す払出機７８や、メイン制御基板１００から送られた音信号を受けてスピーカ－５８から音を出す音制御基板３００、その他の基板等については、本発明の要旨と関連しないために具体的な構成の図示や説明を省略する。

【００２２】次に、上記構成をなすスロットマシン１０において本発明を実現するための手続きについて、図６～図１０に示すフローチャートを参照しながら説明する。これらの図に示す手続きは、いずれも図３に示すメ

イン制御基板100においてROM112に格納されている遊技制御プログラムをCPU110が実行することによって実現される。これらの図のうち図6と図7の間は結合子A、Bを介してそれぞれ処理が継続し、図8と図9の間は結合子C、Dを介してそれぞれ処理が継続する。

【0023】まず、ボーナスゲーム等を除いた遊技としての通常ゲームについて、図6、図7を参照しながら説明する。この通常ゲームでは、初めにリール18、22、26が回転していない間に有効ラインの設定、ベットボタンの操作、投入されたメダルの検出、クレジット枚数のカウント等を行う始動処理を実行する〔ステップS10〕。この始動処理では後述する始動フラグを設定するが、具体的な手続きの内容については周知であるので説明および図示を省略する。

【0024】始動処理を終えると、始動レバー46が有効となっているときに当該始動レバー46が操作されたか否かを始動フラグで検査する〔ステップS12〕。もし始動フラグがオンならば（YES）、有効となっている始動レバー46が操作されたとして次回に備えて始動フラグをオフにし〔ステップS14〕、ゲームフラグによって現在の遊技状態を把握する〔ステップS16〕。一方、始動フラグがオフならば（ステップS12のNO）、有効となっている始動レバー46が操作されていないので何もせずにそのまま通常ゲームを終了する。

【0025】もしゲームフラグがオフならば（ステップS16のYES）、所要の表示態様にするか否か、すなわちボーナスゲームに移行可能な状態か否かを判別する。具体的には所要の乱数（当たり判定用乱数やCT用乱数等）を読み込み〔ステップS18〕、当たり判定用乱数の乱数値が当たり値と一致するか否かを判別する〔ステップS20〕。ステップS20で乱数値が当たり値と一致した場合にのみ（YES）、ボーナスゲームに移行可能としてゲームフラグをオンにし〔ステップS22〕、後述するステップS24に進む。一方、ステップS16でゲームフラグがオンであったり（NO）、ステップS20で乱数値が当たり値と一致しなければ（NO）、そのままステップS24に進む。

【0026】図7に移って、実際にリール18、22、26を回転させ始めてから遊技者が停止ボタン48、50、52を操作して停止させるまでの制御を行うための回転停止処理を行う〔ステップS24〕。この回転停止処理の具体的な手続きの内容については周知であるので、その説明および図示を省略する。上記回転停止処理によってリール18、22、26が停止すると、ボーナスゲームを実行するか否かを判別する〔ステップS26〕。具体的には、表示窓16、20、24の有効ライン34上に停止して表示された図柄の組み合わせ（以下、単に「停止図柄」と呼ぶ。）がボーナス図柄と一致するか否かで判別する。もし、停止図柄がボーナス図柄

と一致したときは（YES）、「当たり」としてメダルの払い出すとともに〔ステップS28〕、次回以降の処理に備えてゲームフラグをオフにし〔ステップS30〕、ボーナスゲームや小役ゲーム等を実現するボーナスゲーム処理を実行する〔ステップS32〕。ボーナス図柄は、例えば中段横一列に揃った赤色の図柄「7」、「7」、「7」が該当する。ステップS28におけるメダルの払い出しは、図5に示すCPU110から通信制御回路116を介して払出機78に払出信号を出力することにより実現する。この払出信号には、払い出しを指令するデータと払い出す枚数のデータとを含む。ステップS32におけるボーナスゲーム処理の具体的な手続きの内容については周知であるので、その説明および図示を省略する。

【0027】ボーナスゲーム処理を終えると、CT遊技を実行可能か否かを判別する。具体的には上記ステップS18で読み込んだCT用乱数の乱数値が所定値と一致するか否かを判別する〔ステップS34〕。当該所定値の個数は任意であって、その値（内容）は相異なる値であってもよく、同じ値を二以上含んでもよい。ステップS34で乱数値が所定値と一致した場合にのみ（YES）、CT遊技を実現するべくCT遊技処理を実行し〔ステップS36〕、そのCT遊技の期間内に行われた遊技量に基づいて技量を評価して遊技者に報知するべく技量評価報知処理を実行し〔ステップS38〕、通常ゲームを終了する。CT遊技処理と技量評価報知処理との具体的な手続きについては後述する。ステップS34で乱数値が所定値と一致しなければ（NO）、そのまま通常ゲームを終了する。

【0028】一方、ステップS26においてボーナス図柄と一致しなければ（NO）、小役図柄と一致するか否かを判別する〔ステップS40〕。当該小役図柄は一図柄であってもよく、複数の図柄の組み合わせであってもよい。もし停止図柄が小役図柄と一致したときは（YES）、対応する枚数のメダルを払い出し〔ステップS42〕、通常ゲーム処理を終了する。逆に停止図柄が小役図柄と一致しなければ（NO）、そのまま通常ゲーム処理を終了する。これ以後は図6に示すステップS10から再度実行することによって、再び通常ゲームが始まる。

【0029】次に、遊技者に与える特典の一つであるCT遊技について、図8、図9を参照しながら説明する。なお「カウントアップする」という場合には、通常は1だけ値を増やすことを意味するが、遊技状態等に応じて適宜に2以上ずつ増やす場合を含む。また、「カウントダウンする」という場合には、値を減らす点を除いてはカウントアップする場合と同様である。

【0030】CT遊技処理では、まず回転している特定のリール（例えばリール18、22、26のうちリール26のみ）について制御することなく停止させるべく無

制御に設定したり、ゲーム数を示すゲームカウンタを所定値（例えば0ゲーム）に設定したり、あるいは純増枚数を0枚に初期化する等のようにCT遊技を行うための初期化処理を行う〔ステップS50〕。その後、通常ゲームにおけるステップS10と同様に始動処理を実行する〔ステップS52〕。当該始動処理は始動フラグがオンになるまで、すなわち始動レバー46が有効となっているときに当該始動レバー46が操作されるまで繰り返す〔ステップS54〕。もし始動フラグがオンになると（ステップS54のYES）、以下に示す処理を行う。すなわち、次回以降のゲームに備えて始動フラグをオフにし〔ステップS56〕、掛数の枚数分だけ純増枚数をカウントダウンし〔ステップS58〕、ゲームカウンタをカウントアップし〔ステップS60〕、今回のゲームで遊技者が行なった始動レバー46の操作に基づいて当たり判定用乱数を読み込む〔ステップS62〕。

【0031】その後、図7のステップS24と同様に回転停止処理を実行し〔ステップS64〕、ステップS62で読み込んだ当たり判定用乱数に基づいてボーナスゲームへの移行やメダルの払い出し等を行う。すなわち、当たり判定用乱数の乱数値が当たり値と一致すると（ステップS66のYES）、ボーナスゲームに移行可能としてゲームフラグをオンにするとともに〔ステップS80〕、リール制御の無制御を解除した後〔ステップS88〕、CT遊技を終了する。一方、当たり判定用乱数の乱数値が当たり値と一致せず（ステップS66のNO）、停止ボタン48、50、52の操作によって表示された停止図柄が小役図柄ならば（ステップS68のYES）、当該小役図柄ごとに対応する枚数のメダルの払い出しを行うとともに〔ステップS82〕、払い出したメダルの枚数分だけ純増枚数をカウントアップする〔ステップS84〕。そして、カウントアップした当該純増枚数が200枚以下ならば（ステップS86のNO）、現在のゲーム数を判別するために後述するステップS70に進む。

【0032】停止図柄が小役図柄でないか（ステップS68のNO）、純増枚数が200枚以下ならば（ステップS86のNO）、現在のゲーム数に応じて処理を分ける。すなわち、第149ゲームまですなわちゲームカウンタが149以下ならば（ステップS70のNO）、図8のステップS52に戻ってCT遊技を継続する。そして、最終的にはCT遊技の制約（終了条件）を満たすと、リール制御の無制御を解除した後〔ステップS88〕、CT遊技を終了して通常ゲームに戻る。当該制約としては、CT遊技中の純増枚数が200枚を超えたり（ステップS86のYES）、最終ゲームすなわちゲームカウンタが150になったとき等である（ステップS70のYES）。こうしてCT遊技を終えると、当該遊技期間内に行なった遊技量（ゲームカウンタの値で示すゲーム数や、純増枚数、当たった小役図柄の内容、ボー

ナスゲームで当たったか否か等）が確定する。

【0033】次に、図7のステップS38に示す技量評価報知処理について、図10、図11を参照しながら説明する。当該技量評価報知処理は技量評価報知手段を具体化した例であって、例えば図7のステップS36で行なったCT遊技の期間内におけるゲーム数、純増枚数、ボーナスゲームで当たったか否かに基づいて技量を評価して報知する機能を実現する。技量評価報知処理では、まずCT遊技中にボーナスゲームで当たりになったならば、すなわちゲームフラグがオンならば（ステップS90のYES）、第1演出で技量を報知し〔ステップS110〕、技量評価報知処理を終了する。この第1演出は、例えば図11（A）に示すように図柄表示器28に「ヤッターネ!」というメッセージ28aを表示する。

【0034】続いて、CT遊技による純増枚数が第1所定枚数（例えば200枚）以上であったならば（ステップS92のYES）、CT遊技で行なったゲーム数に応じて演出を異ならせる。具体的には、ゲーム数が第1所定数（例えば140ゲーム）以上であったならば（ステップS100のYES）、第2演出で技量を報知する〔ステップS112〕。ゲーム数が第2所定数以上かつ第1所定数未満（例えば100～139ゲーム）であったならば（ステップS102のYES）、第3演出で技量を報知する〔ステップS114〕。ゲーム数が第2所定数（例えば100ゲーム）未満であったならば（ステップS102のNO）、第4演出で技量を報知する〔ステップS116〕。こうしていずれかの一つの演出を終えると、技量評価報知処理を終了する。ここで第2演出は、例えば図11（B）に示すように図柄表示器28に「腕はGOOD! 次に期待だ!」というメッセージ28bを表示する。第3演出は、例えば図11（C）に示すように図柄表示器28に「もう少しがんばれ!」というメッセージ28cを表示する。第4演出は、例えば図11（D）に示すように図柄表示器28に「ヤバイぞ!」というメッセージ28dを表示する。

【0035】さらに、CT遊技による純増枚数が第2所定枚数（例えば180枚）以上であったならば（ステップS94のYES）、第5演出で技量を報知し〔ステップS118〕、技量評価報知処理を終了する。この第5演出は、例えば図11（E）に示すように図柄表示器28に「腕はまあまあ! 次に期待だ!」というメッセージ28eを表示する。一方、CT遊技による純増枚数が第2所定枚数未満であったならば（ステップS94のNO）、第6演出で技量を報知し〔ステップS96〕、技量評価報知処理を終了する。この第6演出は上記第4演出と同様に、例えば図11（D）に示すように図柄表示器28に「ヤバイぞ!」というメッセージ28dを表示する。こうして、三つの遊技量（ゲーム数、純増枚数、ボーナスゲームで当たったか否か）を指標としてきめ細かく技量を報知することができる。よって遊技者や他の

遊技者、ホール係員等は、客観的な技量を認識することができる。

【0036】上記実施の形態1によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) ゲーム数、純増枚数、ボーナスゲームで当たったか否か(一種類以上の遊技量)を指標として複数段階に区分した技量を設定した(図10を参照)。そしてCT遊技の期間内(所要の遊技期間内;図8、図9を参照)に行われた遊技量に基づいて技量を評価し、評価した技量を報知した(図10を参照)。こうして実際に行われた遊技の遊技量に基づいて評価した技量を報知するので、客観的な技量を認識することができる。なお、いずれか一の遊技量を指標として技量を評価し報知する場合も同様の効果を得ることができる。

(2) 評価した技量に応じて異なる演出を行なった(図10のステップS96、S110、S112、S114、S116、S118を参照)ので、当該演出を認識した者は容易に技量を把握することができる。

【0037】〔実施の形態2〕実施の形態2は実施の形態1と同様にスロットマシン10に本発明を適用したものであって、評価の対象となる遊技量を計量する期間を遊技者が指定する例である。当該実施の形態2は図12、図13を参照しながら説明する。なお、スロットマシン10の構成等は実施の形態1と同様であるので、図示および説明を簡単にするために実施の形態2では実施の形態1と異なる点について説明する。よって図12～図13において実施の形態1に示す要素と同一の要素には同一の符号を付して説明を省略する。

【0038】実施の形態2では、実施の形態1で実行するCT遊技処理(図8、図9)に代えて、図12、図13に示すCT遊技処理を実行する。なお、当該CT遊技処理中には、評価フラグのオン/オフを切り換える操作部材として貯留精算ボタン44を用いることにする。以下、実施の形態1と異なる点について説明する。図12に示すCT遊技処理では、初期化処理で評価フラグをオフに設定した後〔ステップS50〕、貯留精算ボタン44の操作によって評価フラグがオンであるときにのみ(ステップS61aのYES)、ステップS58と同様に評価用純増枚数をカウントダウンし〔ステップS61b〕、ステップS60と同様に評価用ゲームカウンタをカウントアップする〔ステップS61c〕。一方、貯留精算ボタン44の操作によって評価フラグがオフであれば(ステップS61aのNO)、以後の処理を行うべくそのままステップS62に進む。

【0039】図13に示すCT遊技処理では、貯留精算ボタン44の操作によって評価フラグがオンであるときにのみ(ステップS85aのYES)、ステップS84と同様に評価用純増枚数をカウントアップする〔ステップS85b〕。一方、貯留精算ボタン44の操作によって評価フラグがオフであれば(ステップS85aのN

O)、以後の処理を行うべくそのままステップS86に進む。こうしてCT遊技を終了して評価用ゲームカウンタで示すゲーム数、評価用純増枚数、ボーナスゲームで当たったか否か等の遊技量が確定すると、これらの遊技量に基づいて図10に示す技量評価報知処理を実行して技量を評価して報知する。この場合、図10において「純増枚数」には評価用純増枚数を用いる。なお、CT遊技中に1回だけ貯留精算ボタン44を操作して評価フラグをオンにし、その後にCT遊技を終了した場合には、当該貯留精算ボタン44を操作した以後の遊技量について技量を評価して報知することになる。

【0040】上記実施の形態2によれば、遊技者等が貯留精算ボタン44を操作して評価フラグをオンにした期間(指定する遊技期間)内に行われた遊技量に基づいて(図12のステップS61a、S61b、S61c、図13のステップS85a、S85bを参照)、技量を評価して報知した(図10を参照)。よって、遊技者等は希望する範囲での技量を認識できる。

【0041】〔他の実施の形態〕上述したスロットマシン10(遊技機)において、他の部分の構造、形状、大きさ、材質、配置および動作条件等については、上記実施の形態に限定されない。例えば、上記実施の形態を応用した次の各形態を実施することもできる。

(1) 上記各実施の形態では、スロットマシン10に本発明を適用した。この形態に代えて、スロット遊技を模擬した他の遊技機(例えばパチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、テレビゲーム機等)であって少なくとも遊技制御手段を備えたものにも同様に本発明を適用することができる。当該他の遊技機でも実際に行われた遊技の遊技量に基づいて評価した技量を報知するので、遊技者等は客観的な技量を認識することができる。なお、停止ボタン48、50、52等を備えていないパチンコ機等に適用した場合には、適切な操作部材(レバー、ボタン、スイッチ、ハンドル等)を代用することによって実現できる。操作部材の数が不足する場合には当該操作部材を複数回操作することによって実現できるが、この場合にはリール18、22、26に相当する部材や図柄等を停止させる順番を定める必要がある。

【0042】(2) 特に本発明をパチンコ機等に適用する場合における遊技量としては、例えば発射数量、入賞数量、アウト数量、ラウンド数、所要領域(例えばゲートや始動口等)の通過または入賞、所定期間(あるいは可変期間)、経過時間、所要図柄(例えばリーチ図柄や大当たり図柄等)の表示などのように、パチンコ機等の遊技中に計数可能な任意の遊技量が該当する。これらの遊技量(任意に組み合わせた二以上の遊技量を含む)であっても、遊技者等は客観的な技量を認識することができる。

【0043】(3) 上記各実施の形態では、遊技量としてゲーム数、純増枚数、ボーナスゲームで当たったか否

かを適用した(図10等を参照)。この形態に代えて(あるいは加えて)、投入したメダルの枚数や、払い出したメダルの総数、特定の図柄(例えば赤色の図柄「7」、「7」、「7」)で停止した回数等のような他の遊技量を適用してもよい。また、評価する対象となる遊技量(指標)は遊技中に不変にしてもよく、遊技状態等に応じて任意のタイミングで変化させてもよい。これらの場合であっても、遊技者等は客観的な技量を認識することができる。

【0044】(4)上記各実施の形態では、評価した技量についてメッセージ28a~28e(第1演出~第6演出)を図柄表示器28に表示して報知した(図10のステップS96, S110, S112, S114, S116, S118を参照)。この形態に代えて(あるいは加えて)、他の演出で技量を報知してもよい。当該他の演出としては、メッセージ(文字)以外の図柄による表示や、表示灯(ランプ18d, 18e, 18f, 22d, 22e, 22f, 26d, 26e, 26fや装飾用ランプ等)による点灯/点滅の表示、スピーカー58から出す音(音声, 音楽, 効果音等)、振動体を用いてスロットマシン10の一部または全部を振動させるパターン、リール18, 22, 26等の可動体の動き等が該当する。特に図柄表示器28の表示では、評価した技量をグラフ(バーや円等)でレベル表示したり、評価した技量に応じてキャラクタ等を異ならせて表示すると、遊技者等は当該技量を一目で認識できる。なお、二以上の演出を任意に組み合わせて技量を報知すると、認識率が向上する。また、純増枚数が200枚, 180枚やゲーム数が140ゲーム, 100ゲーム等のように、評価の基準となる複数段階に区分した基準値(技量)は、遊技状態等に応じて任意のタイミングで変化させてもよい。例えばリール制御を行うリールの数と無制御を行うリールの数とが異なると、遊技レベル等も異なってくる。このような場合には遊技レベル等に合わせて基準値を変更すると、遊技量に基づいて技量を評価するにあたって公平性が高まる。

【0045】(5)上記各実施の形態では、一のCT遊技の期間内(図8, 図9等を参照)に行われた遊技量に基づいて技量を評価し、評価した技量を報知した(図10を参照)。この形態に代えて(あるいは加えて)、複数の遊技期間内に行われた遊技量に基づいてそれぞれ技量を評価し、評価した各技量を報知してもよい。この場合、一の遊技について複数の技量を報知してもよく、複数の遊技について各技量を報知してもよく、複数の遊技機で行う遊技について各技量を報知してもよい。例えばCT遊技について報知する例を図14(A)に示す。図14(A)の例では、CT遊技を行う回数ごとに当該CT遊技を行なった時間と技量評価(評価した技量)を一覧形式で表示器80に表示している。また、複数の遊技について技量を報知する例を図14(B)に示す。図1

4(B)の例では、「CT」で示すCT遊技や、「BB」で示すビッグボーナスゲーム、「RB」で示すレギュラーボーナスゲーム等について各遊技を行なった時間と技量評価を一覧形式で表示器80に表示している。さらに、複数の遊技機で行う遊技について技量を報知する例を図14(C)に示す。図14(C)の例では、遊技機の台番号ごとに行なった遊技と技量評価を一覧形式で表示器80に表示している。なお、複数の技量を報知するためには、計数した遊技量や評価した技量等のデータを後述する記録部に記録(記憶)しておく必要がある。

【0046】ここで、上記表示器80は図柄表示器28であってもよく、遊技場の島に設置した表示器であってもよく、ホールコンピュータに接続した表示器等であってもよい。さらに上記(4)のような他の演出であってもよく、当該他の演出と任意に組み合わせて報知してもよい。よって過去や現在の遊技や、異なる遊技、他の遊技機での遊技についても技量を認識できる。こうして島等に設置した表示器等で報知すると、多くの遊技者に報知できる。上記記録部はRAM114, RAM204に限らず、スロットマシン10に備えたメイン制御基板100や表示制御基板200等から通信回線等を介して通信可能なホールコンピュータ等の管理コンピュータや、出力処理回路106および通信制御回路116等を通じてアクセス可能な記録媒体や伝送媒体等が該当する。記録媒体は所要のデータ等を記録する機能を有する媒体を意味し、例えば光(光磁気)ディスク、フレキシブルディスク、ICカード、紙カード、磁気カードのようなカード類、あるいは文字、符号、記号(バーコードを含む)等を印刷した印刷物等が該当する。伝送媒体は通信網や通信線路などのように情報を伝送する機能を有する媒体を意味し、例えばインターネットやLAN等を介して所要のデータ等をアクセス可能なコンピュータ等が該当する。こうすれば遊技量や評価した技量等を磁気カード等に保存することができたり、他の遊技場における遊技機で行われた遊技について評価した技量等を見ることができるようになる。

【0047】

【発明の効果】本発明によれば、実際に行われた遊技の遊技量に基づいて評価した技量を報知するので、客観的な技量を認識することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】フロントドアを開けた状態における内部構造を示す図である。

【図3】リールの構成を示す図である。

【図4】リールの構成を示す図である。

【図5】制御部の構成を模式的に示すブロック図である。

【図6】通常ゲーム処理を示すフローチャートである。

【図7】図6に続く通常ゲーム処理を示すフローチャー

トである。

【図8】CT遊技処理を示すフローチャートである。

【図9】図8に続くCT遊技処理を示すフローチャートである。

【図10】技量評価報知処理を示すフローチャートである。

【図11】図柄表示器による演出例を示す図である。

【図12】CT遊技処理を示すフローチャートである。

【図13】図12に続くCT遊技処理を示すフローチャートである。

【図14】表示器の表示例を示す図である。

【符号の説明】

10 スロットマシン（遊技機）

12 案内部

14 図柄表示部

16, 20, 24 表示窓

18, 22, 26 リール

18a, 22a, 26a モーター

18b, 22b, 26b ランプボックス

18c, 22c, 26c 外周面

28 図柄表示器（表示部）

36, 38, 40 ベットボタン

42 操作部

44 貯留精算ボタン

46 始動レバー（第1操作部）

48, 50, 52 停止ボタン（第2操作部）

100 メイン制御基板（遊技制御手段、技量評価報知手段）

110, 210 CPU

112, 202 ROM

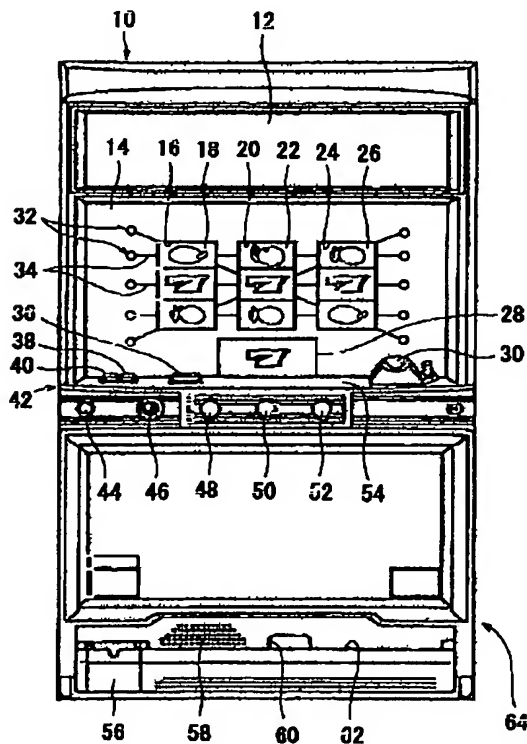
114, 204 RAM

200 表示制御基板（表示制御部）

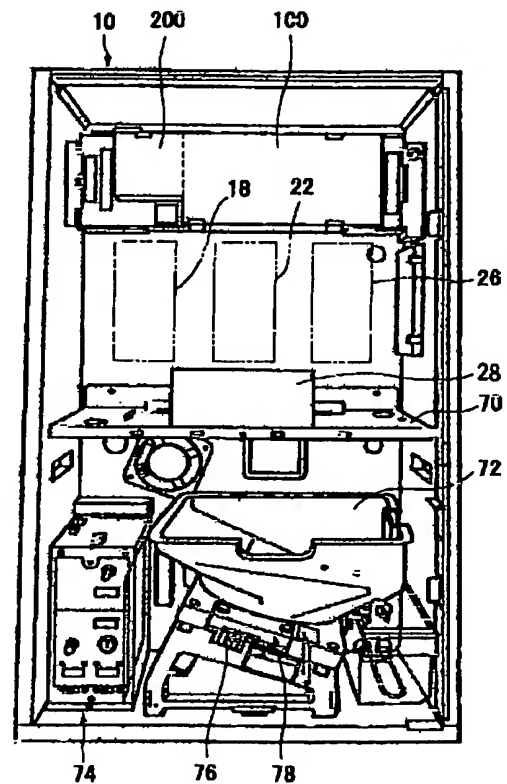
212 キャラクタジェネレータ

214 VDP

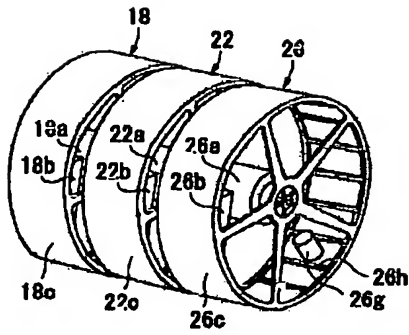
【図1】



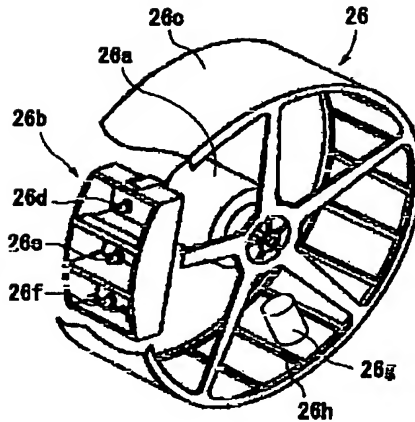
【図2】



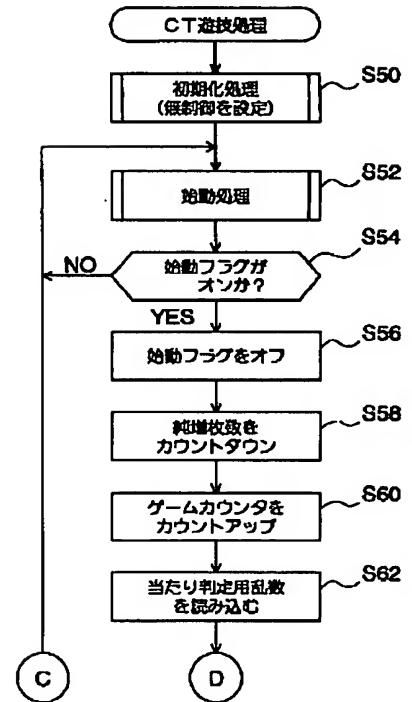
【図3】



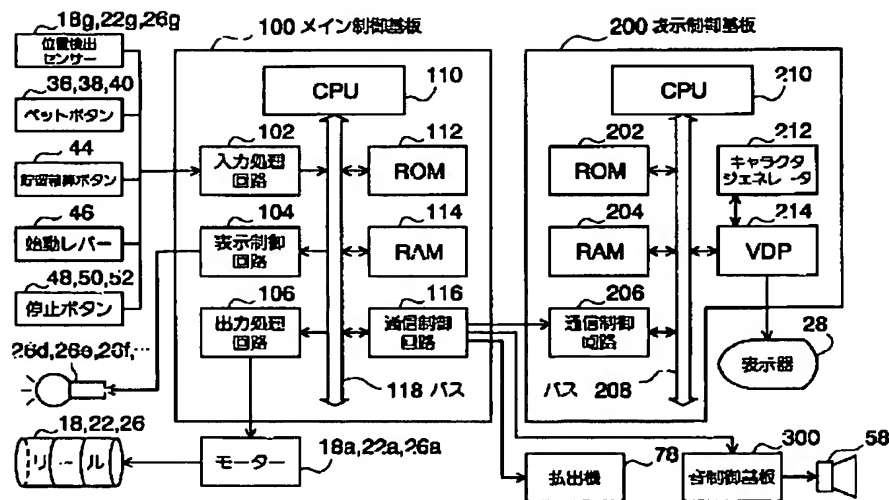
【図4】



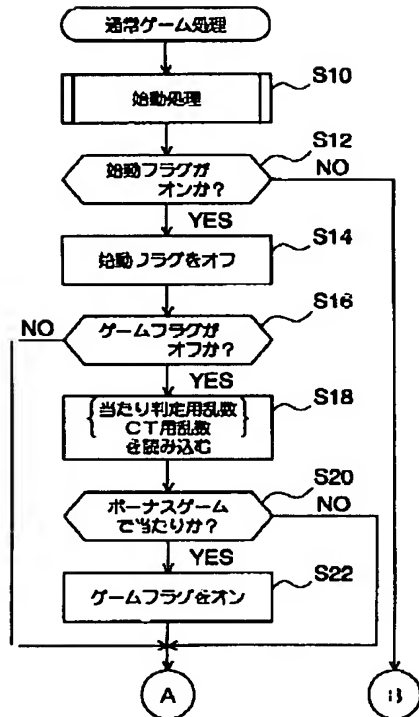
【図8】



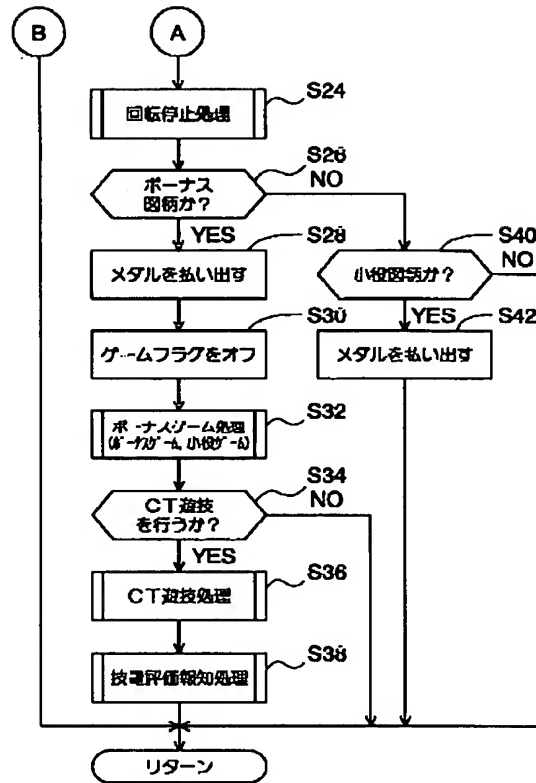
【図5】



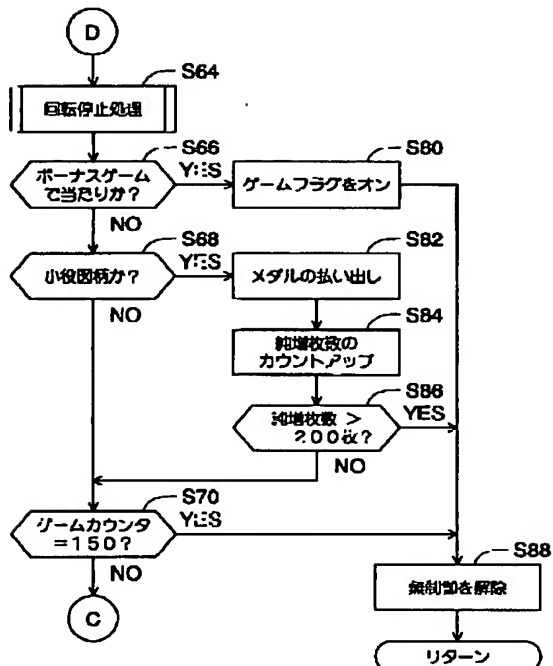
【図6】



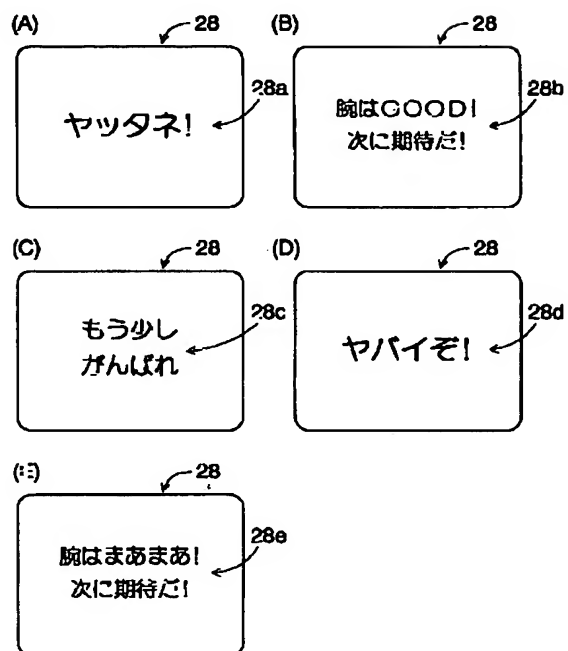
【図7】



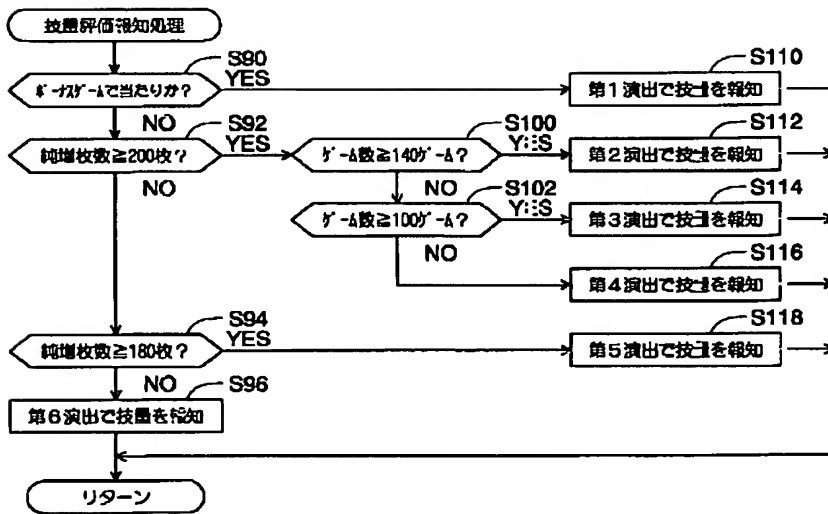
【図9】



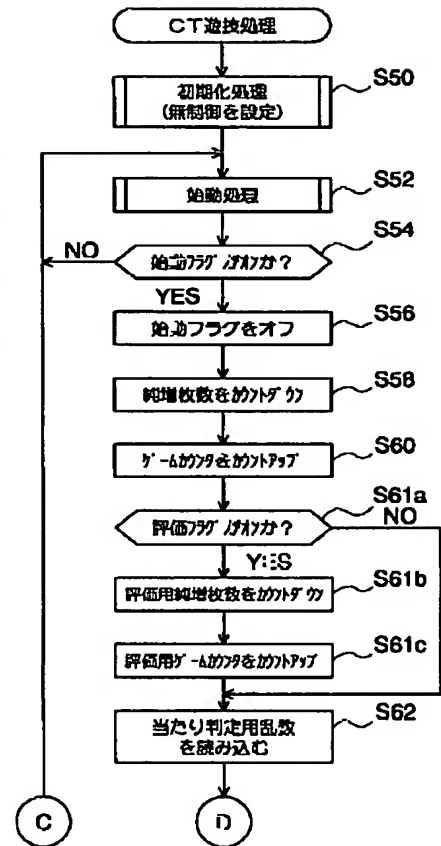
【図11】



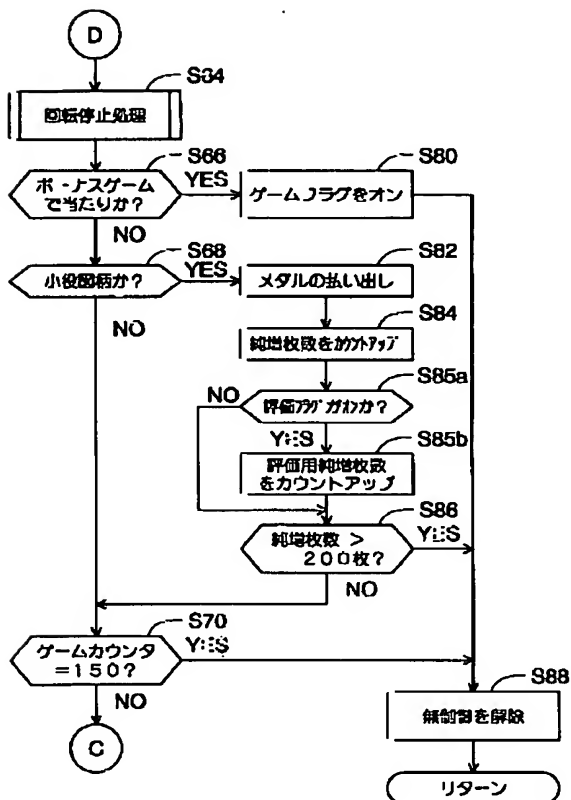
【図10】



【図12】



【図13】



【 図 1 4 】

(A) 80

CT遊技の技量評価		
回数	遊技時間	技量評価
001	9:10-9:30	ヤバイぞ!
002	10:26-10:40	もう少しがんばれ
003	11:07-11:21	ヤッダネ!
004	12:23-12:45	腕は6000!次に期待だ!

(B) 80

各遊技の技量評価		
遊技	遊技時間	技量評価
CT	10:57-11:16	ヤッダネ!
BB	11:17-11:30	腕は6000!次に期待だ!
RB	11:33-11:40	ヤバイぞ!
BB	12:24-13:02	もう少しがんばれ

(C) 80

各台の技量評価		
台番号	遊技	技量評価
101	CT	ヤッダネ!
102	BB	腕は6000!次に期待だ!
103	RB	もう少しがんばれ
104	CT	ヤバイぞ!